سلاح التلميذ

منذ عام ١٩٦٠

2025-2026

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

نماذج اختبارات الفصل الدراسي الثاني

الصف الرابع الابتدائي

4

الفصـل الدراسـي الثاني

الاختبار 1

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

1. تساعد الأدوات الرقمية على حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت. ( )
2. تقسيم مشكلات تكنولوجيا المعلومات إلى أجزاء صغيرة يسهِّل حلها. ( )
3. الحماية من الإساءة أحد حقوقك على الإنترنت. ( )
4. يجب استخدام أكثر من خمسة ألوان في التصميم لجعله جذابًا. ( )
5. الاتصال المتزامن لا يحتاج إلى استجابة فورية. ( )
6. تُعبِّر الخوارزمية عن مجموعة من الإرشادات العشوائية. ( )
7. يُستخدم البريد الإلكتروني في إرسال الرسائل الرسمية. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

1. يمكنك إنشاء الألعاب والرسوم المتحركة باستخدام .....
   أ نظام التشغيل ب البرمجة ج متصفح الإنترنت د محرك البحث
2. إذا رغبت في الانضمام إلى محادثة فيديو يجب .....
   أ الدخول مباشرة ب غلق مكبر الصوت ج تشغيل الموسيقى د النقر على الرابط
3. يعتمد برنامج سكراتش (Scratch) على نظام ..... بدلًا من الكتابة النصية الصعبة.
   أ اللبنات (Blocks) ب الشفرات المعقدة ج المعادلات الرياضية د القوائم المنسدلة
4. قبل بدء البحث الرقمي يجب عليك .....
   أ نسخ المعلومات ب اختيار الموضوع ج تجاهل المعلومات د طباعة البحث
5. أيُّ البرامج التالية هو أحد البرامج الشائعة في تحرير الصور والرسوم؟
   أ Publisher ب Microsoft Paint
   ج Google Chrome د Excel
6. تحسين التواصل يؤدي إلى .....
   أ بناء علاقات جيدة ب زيادة المشكلات ج منع التعامل د ضعف التواصل
7. التخمين العلمي حول كيفية حدوث مشكلةٍ ما يسمى .....
   أ الحل النهائي ب التجربة ج الفرضية د المشكلة الجزئية
8. كل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرون عنك على الإنترنت يُسمى .....
   أ الحساب الشخصي ب الملف الشخصي ج البصمة الرقمية د البريد الإلكتروني

الاختبار 2

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

1. تُستخدم الشفرة البرمجية لإنتاج ألعاب الفيديو. ( )
2. تُعتبر منصة Edmodo مثالًا على بيئات التعلم عبر الإنترنت. ( )
3. يعتمد برنامج سكراتش (Scratch) على البرمجة النصية. ( )
4. لا يجب تقييم مصادر المعلومات عند البحث الرقمي. ( )
5. يُستخدم برنامج الرسام لابتكار الرسومات وتحرير الصور. ( )
6. سهَّلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتاحف. ( )
7. الهوامش هي المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملصق. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

1. يُعد برنامج معالج الكلمات (Word) من حزمة برامج .....
   أ Google Drive ب Microsoft 365 ج Adobe Suite د Vlaby
2. إحدى الأدوات اللازمة لإجراء محادثات فيديو .....
   أ مكبر الصوت ب جهاز مزود بكاميرا وميكروفون
   ج جهاز فاكس د مسجل صوت
3. مجموعة من الخطوات المتسلسلة، وتُستخدم لحل مشكلة معينة تسمى .....
   أ الخوارزمية ب الكلمات المفتاحية ج محركات البحث د الأجهزة الذكية
4. يتم وضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذي ترسل له الرسالة في خانة «.....».
   أ Subject ب CC ج To د From
5. يمكن تعلُّم البرمجة من خلال الموقع الإلكتروني .....
   أ facebook.com ب code.org
   ج maps.google.com د instagram.com
6. يُعد ..... مكتبة إلكترونية ضخمة في مصر، ويحتوي على مصادر متنوعة.
   أ بنك المعرفة المصري ب ڤلابي (Vlaby)
   ج Edmodo د مصمِّم الخرائط التفاعلي
7. تظهر نتيجة مشروعك في برنامج سكراتش (Scratch) داخل منطقة .....
   أ اللبنات ب المقاطع البرمجية ج الكائنات د المنصة (Stage)
8. سجل الملاحظات المنظم الذي يساعدك على ترتيب أفكار التقرير يُسمى .....
   أ تقريرًا مفصلًا ب المصدر الموثوق ج خاتمة نهائية د مخططًا

الاختبار 3

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

1. المواطنة الرقمية تعني استخدام الإنترنت بدون قواعد. ( )
2. وصفة الطعام تُعد خوارزمية. ( )
3. الاتصال غير المتزامن يحدث في الوقت الفعلي ويتطلب استجابة فورية. ( )
4. يُعد موقع Code.org أحد الأمثلة على المواقع التي تساعدك على تعلم البرمجة. ( )
5. يُستخدم متصفح الإنترنت Google Chrome للوصول إلى غرفة الدردشة. ( )
6. يمكن للكائن في برنامج سكراتش (Scratch) أن يتحرك ويتكلم ويصدر أصواتًا. ( )
7. مُصمِّم الخرائط التفاعلي يُعد أداة للمراسلة الفورية بين الطلاب. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

1. فن الجرافيك مجال متخصص في .....
   - أ كتابة النصوص الطويلة
   - ب ابتكار وتعديل الصور
   - ج إرسال البريد الإلكتروني
   - د حل المسائل الرياضية
2. تُستخدم الأدوات الرقمية في .....
   - أ زيادة صعوبة الحياة
   - ب مساعدة الناس
   - ج منع التواصل بين الناس
   - د إضاعة الوقت
3. حل المشكلات يتطلب .....
   - أ اتخاذ خطوات عشوائية
   - ب التفكير في خطوات حلها
   - ج إضاعة الوقت
   - د تجاهل المشكلات وتركها
4. إحدى مسئولياتك الرقمية .....
   - أ نسخ محتوى الآخرين
   - ب نشر معلومات غير مؤكدة
   - ج سرقة الصور
   - د احترام الملكية الفكرية
5. يجب استخدام صور ..... الجودة في الملصقات واللوحات الإعلانية.
   - أ عالية
   - ب متوسطة
   - ج عادية
   - د رديئة
6. تُعد المراسلة الفورية مثالًا على .....
   - أ الاتصال غير المتزامن
   - ب الاتصال المتزامن
   - ج البريد الإلكتروني
   - د محادثات الفيديو
7. محرك البحث يستخدم ..... لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك.
   - أ الوصفات الغذائية
   - ب الأخطاء الإملائية
   - ج الخوارزميات
   - د مقاطع فيديو
8. عند كتابة رسالة بريد إلكتروني، يجب عليك استخدام .....
   - أ العبارات العامية
   - ب القواعد النحوية الصحيحة
   - ج الصور المتحركة
   - د كلمات غير واضحة

الاختبار 4

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

1. الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها. ( )
2. الفقرات الداعمة في التقرير هي التي تقدم المعلومات والبيانات التي تم جمعها. ( )
3. عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لقص باقي الأجزاء تُسمى «القص» (Cropping). ( )
4. تُستخدم الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية. ( )
5. يجب عليك حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة. ( )
6. إذا رفعت فيديو من تصميمك على الإنترنت، فمن حقك أن تطلب حمايته ضد القرصنة. ( )
7. يُستخدم برنامج Publisher لتصميم الملصقات الاحترافية. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

1. كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل تسمى .....
   أ التخطيط ب التنظيم ج التصميم د البرمجة
2. أحد أمثلة بيئات التعلم عبر الإنترنت .....
   أ Edmodo ب E-mail ج Paint د WhatsApp
3. لبنة "تحرّك 100 خطوة" تنتمي إلى قسم «.....» داخل برنامج سكراتش (Scratch).
   أ الأحداث ب المظهر ج الحركة د الصوت
4. المعلومات التي تجدها في مواقع التواصل الاجتماعي تُعتبر .....
   أ احترافية ب موثوقة ج دقيقة د غير موثوقة
5. توجد أدوات الجرافيك مثل الأشكال والأيقونات في برنامج معالج الكلمات Word داخل .....
   أ شريط المهام ب التبويب «ملف» (File)
   ج قائمة ابدأ د التبويب «إدراج» (Insert)
6. أحد أمثلة تسهيل التكنولوجيا للسفر .....
   أ زيارة المكتبة ب حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت
   ج كتابة بحث يدويًّا د الرسم على الورق
7. تقسيم المشكلة إلى أجزاء صغيرة يساعد على .....
   أ صعوبة الحل ب عدم الفهم ج سهولة الحل د تضخيم المشكلة
8. إحدى قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت .....
   أ استخدام كلمة مرور قوية ب زيارة المواقع غير الآمنة
   ج استخدام كلمة مرور ضعيفة د إهدار الوقت

الاختبار 5

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

1. يُعد البريد الإلكتروني مثالًا على الاتصال المتزامن. ( )
2. تمثل الخوارزمية سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما. ( )
3. يجب إغلاق الميكروفون عند عدم التحدث في محادثات الفيديو. ( )
4. لا يمكن للأطفال تعلم البرمجة لأنها صعبة جدًّا. ( )
5. بيئات التعلم عبر الإنترنت لا تمكِّن المعلم من تقديم الدروس. ( )
6. يمكن استخدام برنامج سكراتش (Scratch) عبر الإنترنت أو تحميله على الجهاز. ( )
7. الكتب المدرسية من المصادر غير الموثوقة. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

1. المساحة بين أطراف الملصق ومحتواه تسمى .....
   أ الهوامش ب التصميم ج الفرضية د الفراغات
2. وسيلة للتواصل بالكتابة مع مجموعة حول موضوع محدد، هي .....
   أ البريد الإلكتروني ب الخطابات الورقية ج غرف الدردشة د المكالمات الدولية
3. أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته تستخدم الخوارزميات في .....
   أ قرصنة الأجهزة ب أداء مهام محددة ج شحن الأجهزة د إرسال رسائل Spam
4. تُعد المراسلة الفورية وسيلة تواصل .....
   أ غير رسمية ب معقدة ج رسمية د بطيئة
5. تُمكننا البرمجة من .....
   أ شحن الكمبيوتر ب تصفح الإنترنت
   ج تعطيل الأجهزة د إنشاء الألعاب
6. يمكن استخدام مصمِّم الخرائط التفاعلي في .....
   أ جمع البيانات ب تشغيل الموسيقى
   ج تعديل الصور د تصميم الشعارات
7. تتواجد أوامر الصوت داخل برنامج سكراتش (Scratch) في منطقة .....
   أ المنصة ب الكائنات ج اللبنات د العرض
8. تُعد المدونات من المصادر .....
   أ الحكومية ب الموثوقة ج الرسمية د غير الموثوقة

سلاح التلميذ

منذ عام ١٩٦٠

2025-2026

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

إجابات نماذج اختبارات الفصل الدراسي الثاني

الصف الرابع الابتدائي

4

الفصـل الدراسـي الثاني

إجابة الاختبار الأول

1 ✓ (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4)

✗ (5) ✗ (6) ✓ (7)

2 (1) البرمجة (2) النقر على الرابط (3) اللبنات (Blocks)

(4) اختيار الموضوع (5) Microsoft Paint (6) بناء علاقات جيدة

(7) الفرضية (8) البصمة الرقمية

إجابة الاختبار الثاني

1 ✓ (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4)

✓ (5) ✓ (6) ✓ (7)

2 (1) Microsoft 365 (2) جهاز مزود بكاميرا وميكروفون (3) الخوارزمية

(4) To (5) code.org (6) بنك المعرفة المصري

(7) المنصة (Stage) (8) مخططًا

إجابة الاختبار الثالث

1 ✗ (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4)

✓ (5) ✓ (6) ✗ (7)

2 (1) ابتكار وتعديل الصور (2) مساعدة الناس (3) التفكير في خطوات حلها

(4) احترام الملكية الفكرية (5) عالية (6) الاتصال المتزامن

(7) الخوارزميات (8) القواعد النحوية الصحيحة

إجابة الاختبار الرابع

1 ① ✓ ② ✓ ③ ✓ ④ ✓

⑤ ✗ ⑥ ✓ ⑦ ✓

2 ① البرمجة ② Edmodo ③ الحركة

④ غير موثوقة ⑤ التبويب «إدراج» (Insert)

⑥ حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت

⑦ سهولة الحل ⑧ استخدام كلمة مرور قوية

إجابة الاختبار الخامس

1 ① ✗ ② ✓ ③ ✓ ④ ✗

⑤ ✗ ⑥ ✓ ⑦ ✗

2 ① الهوامش ② غرف الدردشة ③ أداء مهام محددة

④ غير رسمية ⑤ إنشاء الألعاب ⑥ جمع البيانات

⑦ اللبنات ⑧ غير الموثوقة

سلاح التلميذ
هدية مجانية